

le portique

Le Portique

Revue de philosophie et de sciences humaines

12 | 2003

Charme et séduction

Nietzsche, Deleuze et le sport

Typologie d'un mouvement sur une surface

Stéfan Leclercq



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/leportique/580>

ISSN : 1777-5280

Éditeur

Association "Les Amis du Portique"

Édition imprimée

Date de publication : 1 septembre 2003

ISSN : 1283-8594

Référence électronique

Stéfan Leclercq, « Nietzsche, Deleuze et le sport », *Le Portique* [En ligne], 12 | 2003, mis en ligne le 15 juin 2006, consulté le 19 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/leportique/580>

Ce document a été généré automatiquement le 19 avril 2019.

Tous droits réservés

Nietzsche, Deleuze et le sport

Typologie d'un mouvement sur une surface

Stéfan Leclercq

Qu'est-ce qu'un sport ?

- 1 Tout sport est jeu. Si le sport est l'émancipation d'une condition du corps, il n'en est pas moins équipé d'un aspect ludique qui lui est intrinsèque. Le sport ne peut s'émanciper que par ces deux conditions. Il est donc développement de la joie par le corps.
- 2 Faire du sport, c'est créer un mouvement. La condition du corps passe par un mouvement qu'il déploie à ses propres fins. Tout sport a pour but d'émettre des mouvements. Ceux-ci seront agencés par les règles du jeu. Ils s'agenceront selon une surface établie. Le mouvement se crée sur la surface et en modifie les espaces. Cette surface, ces espaces, se verront délimités comme *terrain*, donc comme *territoire de jeu*. La limite organise un agencement du mouvement sportif, lui permet une cadence, un équilibre conformément aux règles inscrites. En même temps, cette limite crée un dehors à cette surface de jeu, dehors où, le plus souvent, le jeu ne peut plus s'exécuter selon ses principes ¹.
- 3 Il y a donc une différence entre le mouvement et le terrain qui le reçoit. Cette différence se marque par une redéfinition perpétuelle des espaces et de la surface par le mouvement créé sur eux. En football, le centre du jeu est le ballon, bien plus que le centre du terrain. Partout où évolue la balle, un centre se redéfinit, redéfinissant sans cesse les espaces, la surface du jeu. L'ensemble de l'équipe émet un mouvement en fonction de la position du ballon, à partir de ce centre mouvant. En ski, c'est la position du skieur qui détermine le centre de la piste. En judo, la surface est précisée par la position des judokas sur le tatami. Ici, le but de chacun des joueurs sera de faire tomber l'adversaire hors de cette surface. Si le mouvement, en sport, est cadencé par la surface de jeu, cette surface et ces espaces où se déroule le sport se voient déterminés par le mouvement même. Espaces, surface et mouvements sont différents et, dans cette différence, permettent aux concurrents un constant repositionnement. Réaliser un mouvement sportif dans le cadre de la surface imposée est un jeu d'adresse. Ce qui qualifie un bon sportif est l'adresse avec laquelle il accomplit son mouvement conformément à la surface sur laquelle il évolue et en fonction des règles imposées.

Sport et temps

- 4 Si le sport est déterminé par le mouvement qu'il nécessite, ce mouvement ne sera pas obligatoirement régi par une durée. Par exemple, dans le cyclisme, la course peut se concevoir dans une durée ou en dehors de celle-ci. Le Paris-Roubaix est une course axée sur la rivalité des coureurs. C'est celui qui réalisera le plus grand mouvement, ou le mouvement le plus adroit, qui gagnera la course. Cette course est consacrée au mouvement en dehors d'une durée. Parallèlement, une *course contre la montre* est une forme très différente de cyclisme. Si ce type de course se réalise toujours selon l'ampleur d'un mouvement, elle est d'abord une épreuve contre le temps. Au sens strict, contre une montre. Si les adversaires rencontrés sont toujours les autres coureurs, ceux-ci ne sont également en compétition qu'indirectement, par l'intermédiaire du temps. C'est le temps qui attribue la victoire et plus, directement, le mouvement de l'adversaire. Le temps est alors juge, il distribue les parts.
- 5 De même, il existe en athlétisme la même distinction entre une course contre un adversaire et la conquête d'un record. Battre un record, à la course à pied, s'exécute seul, contre le temps du record en vigueur. Le ski alpin ne se comprend qu'à partir de l'enregistrement de la durée d'exécution de la course de chacun des participants. Il n'y a pas de relation entre les adversaires, au contraire du ski de fond qui met directement en rapport les concurrents.
- 6 Le sport crée une distinction entre le mouvement et le temps. Soit une discipline comportera plusieurs épreuves, axées sur le mouvement et sur le temps, ou ne retiendra qu'une de ces deux modalités. Ces deux modalités se réfléchissent comme tel : soit le mouvement est premier sur le temps, ou contraire, le temps régulera le mouvement. Ces distinctions s'opèrent selon une structure du terrain, ou de la surface, qui autorise ces différentes disciplines. En tennis, le terrain n'est pas conçu pour une épreuve selon la durée. Ici, c'est l'obtention du point qui départage les adversaires et non le temps. Il s'agira de développer un mouvement adroit pour acquérir la victoire. Un *set* peut être très long ou très court sans que la durée interfère dans le résultat. Ainsi, il n'était pas nécessaire d'étudier une forme de terrain de tennis qui puisse permettre le développement d'une durée.
- 7 En revanche, en football, il y a une différence de durée entre ses deux modalités : le football en salle et le football en plein air. Le football en salle s'exécute sur une surface plus petite, ce qui impose un mouvement plus court mais plus intense². Dans cette condition, les mi-temps ne feront que 20 minutes, pour 45 minutes pour le même sport en plein air. C'est ici le type de surface qui impose la durée de jeu, même si le football est d'abord régi selon le temps auquel se soustrait le mouvement. Il est typique de voir l'accentuation d'offensives dans les dernières secondes où, parfois, le gardien quitte ses filets pour une dernière chance avant la fin du temps réglementaire.
- 8 Ainsi, si le sport peut se développer selon le mouvement ou par le temps, ces deux données dépendent cependant, le plus souvent, de la surface de jeu. Parallèlement, la surface sera pensée en fonction du mouvement qu'on voudra y développer, de la durée qu'on voudra y voir fonctionner.

Typologie de la surface

- 9 La surface de jeu appartient à une sédentarité du mouvement et du temps. Ces deux données du sport ne peuvent s'agencer entre elles qu'à partir d'une surface qui leur autorise un déploiement. Une surface impraticable est inutile au sportif, qu'il agisse selon

un mouvement premier ou une durée. Ainsi, pour une juste application d'un sport, il faut nécessairement une juste cohésion entre surface, mouvement et durée. Tantôt, le terrain permettra au mouvement de s'installer complètement, tantôt de le faire correspondre à une durée dont il dépend. Tantôt encore, la surface permettra ces deux modalités du sport indistinctement.

- 10 Il n'en reste pas moins que le mouvement et la durée doivent correspondre à une surface où seulement peut s'exécuter le sport. Si la surface n'est pas adaptée, le sport sera impossible à pratiquer. Le mouvement, dans le cadre du sport, doit répondre à un terrain qui lui autorise un développement conformément aux règles. Ces règles ont d'abord pour but un respect de la surface pour le bon développement du mouvement.
- 11 Si le terrain n'est pas adapté au mouvement sportif, c'est toute l'émancipation de ce mouvement qui s'en verra modifiée, tronquée et anormale. Si nous imaginons un skieur poursuivre sa route après l'arrivée, il n'est plus alors un *sportif*. Il n'est plus un sportif car la surface sur laquelle il évolue n'est plus adaptée. Dès lors, son mouvement se modifie puisqu'il ne correspond plus à la typologie de la surface sportive. En même temps, il n'agit plus selon la durée inhérente à l'exécution du ski comme exercice sportif. Il continue de skier mais en dehors des règles établies pour ce sport. Son action, dépassant l'arrivée et donc contrecarrant les limites, transmute la conformité de la surface dédiée au ski. Ce dépassement de la limite, ce bouleversement des règles imposées dont le principe est d'annuler le hasard, ce refus de la durée légiférée est ce que Gilles Deleuze appelle *Le jeu idéal*³.

12

Un mouvement fou pour un jeu idéal

- 13 Ce que le jeu idéal retient, c'est la limite du jeu normal dans ce qu'elle crée, c'est-à-dire ses hors-champs. Une limite vaut autant pour ce qu'elle contient que pour ce qu'elle rejette. Ce que crée la limite, c'est la sédentarité. Tout sportif s'exécutant, à l'intérieur de ces limites donc, est un sédentaire du sport. S'il quitte la limite tout en continuant à déployer son mouvement, il corrompt la surface, son mouvement cadencé et la durée qu'il provoque. Il devient alors nomade créant de nouvelles modalités du mouvement, du temps et de la surface. Ces dimensions du jeu idéal se réfléchissent selon l'annulation des règles en vigueur dans le sport. Plus de règles, plus de surface, plus de limites, plus de durée circonscrites. Mais cette négation du jeu traditionnel impose en même temps l'affirmation du hasard qui était jusqu'alors proscrit par les règles. Le jeu idéal est alors un sport sans juge, sans gagnant, sans perdant, sans surface, sans limite. Cette négation n'annihile pas le jeu, mais le porte à sa pleine puissance. Le jeu idéal est la puissance du hasard.
- 14 Si nous voyons cela par les dés, il y a deux manières de concevoir le hasard. Soit par la succession des coups de dés, soit par l'affirmation de toutes les formules⁴. Attendre le coup gagnant qui, l'espère-t-on, finira dans la succession des coups par s'afficher, est le mauvais hasard. Le joueur conjure le hasard, il tente d'en extraire la formule gagnante. Cette méthode est celle de l'équivocité et qui tente, par l'apparence de ce qui s'inscrit, de trouver ce qui le satisfait. Cette équivocité est à rapprocher du premier genre de connaissance spinoziste. Parallèlement à cette inclination de l'équivocité, il y a l'affirmation de tous les coups, indistinctement. L'essentiel n'est pas de trouver la formule gagnante mais de se réaliser par toutes les formules en vigueur. L'être n'existe pas par ce qui le rendrait vainqueur, mais se réalise en affirmant le hasard. Il s'effectue,

non pas contre le hasard, mais avec lui, en lui. Affirmation de tous les devenirs. Affirmer toutes les formules appartient à l'univocité de l'être. C'est dans la diversité de ses modalités que l'être se trouve être le même. Plus l'expression de son être sera différentielle, plus son être s'accomplira comme identique ⁵. Affirmer tous les coups de dés, toutes les formules, appartient donc à la réalisation de l'univocité de l'être. L'être s'accomplit comme univoque par la pleine affirmation, celle du hasard comme l'ensemble des devenirs.

- 15 Ainsi, la surface est ce qui nie les devenirs, et par conséquent les hasards. C'est pour cela que le sport détient un territoire, une aire de jeu, afin de pouvoir conjurer le hasard qui pourrait se glisser dans l'application sportive. La surface, tout autant que les règles, sont une négation du hasard dans la pratique du jeu. Mais si le sport est un refus des hasards, il est dès lors voué à l'équivocité. Le sportif est équivoque dans l'application de son sport. Il ne pourra atteindre l'univocité de son être que par le dépassement de la limite inhérente à sa discipline. Par ce dépassement, par l'affirmation du hasard que ce dépassement engendre, il accomplit tous les événements qui le forment et qui le réalisent comme être univoque. Cette opération d'affirmation de tous les hasards pour une univocité ne peut se réaliser qu'en quittant la surface.

La puissance du joueur dans le jeu idéal

- 16 S'il y a une puissance du sportif, cette puissance ne peut être que relative. Elle ne peut être que relative parce qu'elle ne peut s'exposer qu'en fonction de modalités extérieures que nous avons décrites, qui sont l'espace et la surface. La puissance du sportif se révèle dans sa faculté à émettre un mouvement conformément à ce que le sport met en vigueur. Le sportif ne peut développer sa puissance d'être, il émancipe seulement une part de cette puissance profilée au besoin.
- 17 Mais peut-il exister *une part* de puissance ? La puissance de l'être est-elle divisible ? La puissance de l'être n'est pas divisible, elle se divise seulement elle-même en expressions. L'ensemble de ces expressions est la puissance de l'être ⁶. En d'autres termes, la puissance de l'être repose sur l'univocité. Nous dirons que la puissance de l'être n'est pas divisible de manière analogique mais, seulement par elle-même, numériquement. Il ne peut exister une répartition de la puissance d'être pour une distribution en partie, mais seulement une distribution nomade réalisée par elle-même comme expressions.
- 18 La répartition analogique de la puissance d'être correspond au droit naturel classique. C'est une puissance qui ne peut s'émanciper qu'en fonction de règles établies à cet effet comme *loi*. Cet ensemble de règles donne un sens, celui en cours, à la puissance de l'être. Ces expressions sont modulées, gérées afin de correspondre à un tout. Ce tout sera l'ensemble des puissances des êtres en une surface commune ⁷. Au contraire, le droit naturel moderne, à partir de Hobbes et de Spinoza, est l'émancipation pleine et entière de la puissance de l'être en dehors, ou dans l'ignorance, d'une surface existante. Par le droit naturel moderne, la puissance de l'être consiste à être le plus authentiquement, le plus profondément, ce qu'il est ⁸. Le droit naturel est une disposition éminemment égalitaire puisqu'il permet à chacun le même développement de puissance, et plus l'affinement d'une puissance sur un objet ⁹. Par ce droit naturel, chacun donne une pleine puissance à ce qu'il est. Il ne s'agit plus, comme avec le droit naturel classique, de moduler une puissance relativement à un objet transcendant. Par le droit naturel moderne se révèle une immanence de la puissance. Le vertueux exerce la plus grande puissance de sa vertu, le pervers la plus grande puissance de sa perversité.

Le rôle de la surface dans le développement de la puissance

- 19 Si la surface impose au mouvement un développement relatif à sa spécificité, il n'en reste pas moins qu'elle peut aussi permettre d'autres formes de puissance. Ce n'est qu'à partir d'une limite que dessine l'extrémité de la surface qu'il peut exister un dehors, ou un hors-champ, de cette surface. Ce n'est que dans la mesure où la surface est limitée qu'une autre puissance existe hors de cette limite. Il y a, communément aux philosophies nietzschéenne et deleuzienne, une préoccupation de la surface comme motivation d'un développement de ses dehors ¹⁰.
- 20 L'Éternel Retour de Nietzsche et la déterritorialisation de Gilles Deleuze et Félix Guattari sont des concepts qui ne se déroulent que par un passage du mouvement perpétuel par une zone sédentaire. L'Éternel Retour est le mouvement de la puissance de l'être. Le Retour ne peut s'opérer qu'en lui. Mais en même temps, ce qui revient est une dénaturation de la conscience souveraine (Éternel Retour du différent). Par l'Éternel Retour, la conscience perd toute hégémonie, voyant revenir, non pas une chose mais l'infini. C'est une multiplicité de mondes qui ainsi apparaît et réapparaît à la conscience. Par ce retour de l'infini, la conscience n'est plus qu'un élément parmi d'autres dans l'infini de mondes se présentant. Ce qui revient est toujours le grand Tout de l'univers qui fait basculer toute la subjectivité de la conscience. La conscience, par l'Éternel Retour, devient ouverte et impersonnelle, embrassant tous ces mondes à la fois. L'Éternel Retour, c'est le retour infini de l'infini ¹¹.
- 21 L'Éternel Retour se joue donc en l'être et organise en lui la grande transmutation de toutes les valeurs. Cette transmutation est bien un renversement du kantisme ¹². Nietzsche, par l'Éternel Retour, renverse l'hégémonie de la conscience dans le champ transcendantal. La conscience n'est plus qu'un élément divers dans l'infini du réel. Par l'Éternel Retour, l'être devient la surface sur laquelle se jouent et se rejouent les infinis ¹³.
- 22 De même, la déterritorialisation est un concept qui ne peut être effectif qu'à partir d'un territoire premier, à partir duquel se trame le concept. La déterritorialisation ne s'exécute pas à partir d'un territoire que l'on oublie. Le concept de déterritorialisation n'est pas pensable sans son pendant qui est la reterritorialisation. Ces deux concepts sont finalement proches de l'Éternel Retour nietzschéen. C'est, littéralement, retrouver le territoire après de nouveaux états de la conscience. La conscience ne domine plus le territoire, comme cela est le cas de la sédentarité, elle revient sur le territoire parmi les choses, les éléments. Territoire – déterritorialisation – reterritorialisation est un parcours, circulaire mais nomade, de désobjectivation de la conscience. La conscience se joue d'un territoire qu'elle ne cesse de quitter pour mieux le retrouver, ou le survoler. Mais aussi, le territoire également s'amuse d'une conscience qu'elle ne cesse de modifier.
- 23 Ce qui permet cette déterritorialisation est une puissance de l'être, puissance univoque d'un droit naturel moderne. Il n'y a que l'être univoque, dont la puissance se montre par la diversité de ses expressions, qui peut effectuer ce mouvement, par-delà la limite du territoire. Ce mouvement est celui de l'univocité de l'être dans la puissance qu'elle peut exprimer. C'est par cette puissance que l'être sait effectuer le mouvement de la déterritorialisation et mettre en sa conscience l'infini des mondes qui l'éclatera. La déterritorialisation n'est rien d'autre que le jeu idéal.
- Dressage, sélection et expérience-limite
- 24 La distinction qui se marque entre la surface et ses dehors, et que définit la limite, est une zone, floue et incertaine, que Michel Foucault a nommé *espace blanc* ¹⁴. Cette seconde surface, en marge de celle où s'exécute tout mouvement cadencé, ne peut avoir que des

limites meubles sans cesse remises en cause par des jeux de sens et de non-sens qui s'affrontent. En cette zone-limite se jouent folie et raison, chaos et structures. Cette zone, toujours en train de se faire, agence véritablement les dehors de la surface. C'est elle qui les organise, qui permet l'expérience au-delà d'un sens qui administrerait ces dehors. En cette zone se crée l'expérience sans histoire, ou ne possédant pas encore une histoire ¹⁵. Là, se trame un mouvement anté-historique qui donnera à l'histoire un sens. Ce mouvement ne fuit donc pas la surface centrale, mais au contraire vient s'y ajouter. Son irruption crée des jeux de surface, injonction de nouveaux sens gardant une actualité contre toute forme de sens en cours ¹⁶.

- 25 Le rôle du pouvoir comme surface centrale sera alors de donner un *rythme* à ces mouvements provenant de la zone-meuble comme limite. Ce rythme prendra la forme d'un dressage du mouvement a-signifiant modifiant perpétuellement tous les sens en cours. Il faudra alors créer de nouveaux espaces où ces mouvements seront gérés, administrés ou contrôlés. L'école, ou l'étable industrielle par exemple, sont ces nouveaux espaces de dressage, de sélection des mouvements a-signifiants apparaissant. L'école et l'élevage ont en commun d'accueillir ces types de mouvements dans leur sauvagerie, non pas pour les annihiler, mais bien plutôt pour les dompter. Il ne s'agit pas de les éliminer, mais d'en retirer tout le sens que potentiellement ils peuvent détenir. L'enfant a une puissance qui se traduit par l'émission de mouvements singuliers ¹⁷. Cette singularité se concentre dans l'effectuation de mouvement asymétrique, ex-centriques. La scolarité a pour but de recentrer ces mouvements tout en leur gardant, s'il est possible, cette puissance créatrice. Il ne s'agit pas de détruire le mouvement de la puissance chaotique de l'enfant, mais d'en exploiter la puissance. La scolarité consiste à en retirer la force vive pour l'injecter dans un mouvement en cours afin de lui permettre une dynamisation dans ses formes.
- 26 Les formes agraires de l'exploitation animale agissent de la même manière. L'élevage, et à raison l'élevage industriel, tente de cadencer le mouvement de la bête. L'imposition d'un rythme artificiel impose à la production naturelle une structure artificielle à ce que réalise la nature. Il ne s'agit pas d'interdire à la poule de pondre un œuf, à la vache de sécréter du lait, mais plus d'œufs, plus de lait. L'industrialisation de l'agriculture, par le rythme qu'elle impose, insuffle un sens nouveau à cette production afin de l'intensifier. Ce rythme accroîtra la production, ramènera le mouvement singulier de l'animal à un centre comme *production*.
Le jeu idéal est celui de la pensée
- 27 Le jeu idéal, tel que l'a développé Gilles Deleuze, est sans règles, sans vainqueur et sans vaincu. Il est d'abord hasard, hétérogénéité. C'est un jeu qui n'intéresserait personne ¹⁸. C'est le jeu du non-sens. Il appartient au non-sens parce qu'il ne met pas en relation un ensemble d'objets distincts dont l'agencement, sous le *bon coup* du hasard, organiserait un sens. Les objets du jeu idéal sont indistinguables et impersonnels. Ils ne s'organisent pas par la formule gagnante que donnerait les dés, mais bien par tous les coups de dés à la fois. L'affirmation de tous les hasards. Pourtant le jeu idéal se déroule inlassablement, il est le grand jeu organisateur de la pensée.
- 28 Le jeu idéal est un mouvement qui distribue une infinité de pensées comme ensemble ouvert de singularités. Une pensée est une suite de petites pensées éparses, diverses, hétérogènes, qui se produisent dans la plus petite durée que la plus petite durée pensable, ou au contraire dans la plus grande durée que la plus grande durée pensable. Cet ensemble sauvage se déroule dans l'affirmation du hasard, dans l'affirmation de toutes les

données, sans morale, sans économie du monde, sans régulation. Mais en même temps, cet ensemble disparate exprime la pensée de l'être en tant que telle. C'est un grand jeu, idéal par son insoumission, par sa grande irresponsabilité, déterritorialisant perpétuellement la pensée de l'être. Cette pensée est motivée par un mouvement assignifiant redistribuant sans cesse l'être sur la surface du plan d'immanence.

- 29 L'être devient alors le grand réceptacle de tous les infinis, la Figure de tous les hasards. Affirmant les hasards, il affirme alors, dans le même temps, toute sa condition d'être changeant, mouvant, différent. Cette pensée est l'affirmation de tous les mouvements contre le chaos dont elle-même est issue ¹⁹. Avec Gilles Deleuze, penser devient un sport. La non-historicité nietzschéenne

- 30 Chez Nietzsche, la connaissance est ce qui *linéarise* les mouvements de l'être. La connaissance régularise les horizons, réduit les incohérences, les insolences des mouvements disparus. Ces mouvements sont pourtant la vie qui s'exprime en l'être ²⁰, et non le contraire où l'être autoriserait à la vie une existence. La connaissance devient alors une corruption de la vie qui partout tente de s'exprimer.

- 31 L'effectuation de cette connaissance n'est rien d'autre, chez Nietzsche, que *l'historicité*. L'historicité est l'action de la connaissance. Elle agit sur la vie et la réduit, la dompte, la coupe de ce qu'elle peut. Elle transforme l'immanence de la vie en vie immanente. Elle corrompt le sujet en attribut. Connaître n'est pas parcourir. La connaissance contre l'errance. La connaissance dresse un horizon, donc délimite une surface. C'est sur elle, et seulement en elle, que se développera *l'homme supérieur*. Il est celui de la transcendance et, transcendant cette surface, il est le sédentaire. Le sédentaire est toujours connaissant. Cette connaissance est la domestication des mouvements de la vie.

- 32 L'historicité, dans la philosophie nietzschéenne, n'est que la transcendance de la mémoire sur la pensée, et s'impose sur les conditions de la vie même. La mémoire devient alors une condition du mouvement, une effectuation du temps sur le mouvement, tel que l'on peut le voir chez Kant dans sa philosophie du sujet. Par l'historicité, la mémoire est ce qui donne au mouvement la possibilité d'une expression. Mais cette expression ne pourra s'inscrire que dans un cadre, préalablement inscrit comme *lieu de mémoire*. Ce lieu de mémoire est une surface, ou un espace, comme condition du mouvement. Il dessine la limite où le mouvement de la vie ne peut que désormais s'imprimer. Le lieu de mémoire clôtüre le mouvement, l'insère dans la trace de mouvements évanouis, mais dont l'effectuation est maintenue arbitrairement en vigueur.

Chronos, Aïôn et l'Histoire

- 33 Il faut dès lors faire resurgir le mouvement de la vie dans son immanence, ce que Nietzsche appelle une non-historicité ²¹. Il faut libérer le mouvement de ce qu'il peut, lui permettre de nouveaux dehors, lui autoriser de nouvelles surfaces. Cela ne peut s'exécuter que par un oubli, l'oubli face à la mémoire. L'oubli est la restauration du mouvement dans son intempestivité. Effectuation de la vie même, il est le mouvement de l'animal dans un temps sous le mode du *Chronos*. Éternel présent d'un mouvement indécoupable, infinissable. Le *Chronos* est un mouvement toujours en train de se faire et de se défaire à la fois ²². Forme de vie absolue. Cette forme du temps, émancipant le mouvement de la vie, ne se dresse pas contre l'Aïôn qui en est sa complémentarité, union du passé et du futur sans présent à observer. C'est bien plutôt contre l'historicité, ou la chronologie du temps, qu'apparaît le *Chronos*. Ce temps est celui de la pensée, c'est-à-dire du mouvement de la vie.

- 34 *Chronos* est le temps d'une pensée dans sa nudité, il est le temps du jeu idéal ²³. L'ensemble ouvert des petites pensées, des segments de pensées qui constituent la Pensée, se déroule dans le même instant, plus petit que la plus petite durée pensable. La pensée est un mouvement infini de mouvements imprévisibles, monstrueux et divins, s'ordonnant dans le même temps, la même seconde. La pensée n'est qu'un jeu sans loi, sans responsabilité, sans joueur même. L'être où elle se déroule n'est que son réceptacle. On ne produit pas la pensée, on la reçoit.
- 35 Ce que l'historicité désire, c'est la création d'un type d'être qui produirait la pensée qui serait l'*homme supérieur*. Celle-ci s'administrerait selon un processus linéaire, chronologiquement résolu. Chaque pensée ne pourrait se comprendre qu'en fonction d'un acquis, d'une mémoire qu'elle viendrait entretenir. L'historicité, dans l'évolution qu'elle réclame, n'est qu'un *darwinisme de la pensée*. L'être penseur sous une loi produit une pensée dont il est responsable. Territoire de la pensée et pensée territorialisée.
- Sens et non sens de la pensée
- 36 La pensée sous le mode du *Chronos* est une pensée sans territoire. Dans son agitation, la pensée ne peut être assignée à une surface qui la réglementerait. La pensée, par son mouvement intempestif, fuit de partout, profite de toutes les imperfections de la surface pour resurgir. Elle secoue ses limites, repasse par tous ses trous. La surface est cependant ce qui tente d'organiser une sédentarité de la pensée. Cette sédentarité se traduit par un sens que donne le cadre, ou la limite, de la surface. La surface est la loi de la pensée, et la mémoire est la loi de la surface sur laquelle le mouvement, ou la pensée, court. C'est un jeu pour la pensée, un jeu idéal, que de courir ainsi sur la surface, de la contrarier, de l'essouffler. Il n'y a que quand la pensée se laisse transcender par la mémoire qu'elle peut acquérir un sens. Ce sens réside dans la limitation, ou le dressage, de la pensée. Conférer un sens à une pensée, c'est lui imposer une structure héritée par la mémoire, c'est l'enfermer dans un modèle, ou dans une suite, dont elle dépend et qu'elle réactive.
- 37 Mais la pensée quitte toujours cette surface, par trop de vivacité, d'hétérogénéité, elle se voit libre d'une généalogie structurante, pour atteindre de nouvelles formes, de nouveaux développements. C'est une pensée qui saute, qui joue, sans juger, sans partager. Distribution nomade. C'est alors une pensée qui ne juge plus, si le jugement est une *distribution des parts* (« *D'une part et d'autre part* » ²⁴). La vertu de la pensée sédentaire, ou historicisée, est de toujours juger, de répartir les parts. Non seulement ce type de pensée satisfait la surface sur laquelle elle se comporte, respecte sa loi, mais de plus donne à cette loi une effectuation par le jugement. La pensée sédentarisée est un mouvement qui structure la surface, plus qu'elle ne répond à une structure, et qui établit, par le jugement, un dehors structuré. La pensée structurée se prononce à l'extérieur de la surface pour, par le jugement, régir tous les dehors. Juger, c'est donner du sens. La pensée sédentarisée donne du sens à tous ces objets, elle entretient un sens entre tous les objets du réel.
- 38 La pensée errante, hétérogène par nature par un *Chronos* actif, renonce aux jugements, aux parts ordonnées ²⁵. Bien plutôt, elle saute de part en part, dans une errance sans but. Elle est le mouvement a-signifiant de la vie, et en même temps, la vie dans sa vivacité. C'est le mouvement de l'animal qui, sans raison, donne à la vie le plein accomplissement de ses moyens. Le véritable mouvement de la vie n'a alors aucun sens, pour la plus joviale des forces dithyrambiques.

Conclusion

- 39 Donner un sens à une pensée est lui imposer une surface comme *mémoire*. Cette surface n'est constituée que de lois comme structure visant à cadencer le mouvement improbable de la pensée. Cerner la pensée, la responsabiliser est le rôle d'une *surface chronologique*. Cette surface est cette dimension où, le plus souvent, le sport s'accomplit. Elle est la surface du jugement, où sont jugés tous les candidats en présence. Cependant, si le sportif applique un sport, il n'en développe pas moins une idée de jeu. Faire un sport est aussi jouer, c'est-à-dire recevoir, et non produire, une pensée comme transversalité du sport. Cette pensée, errante et soudaine, quitte les limites de la surface pour des dehors hétérogènes dans un temps unique qu'est le *Chronos*. Le jeu est le mouvement de la vie qui distraitemment s'accomplit. Jouer consiste alors à renoncer au jugement ou à être jugé. Jouer est une action qui n'est qu'irresponsabilité, non-sens, sans vainqueur ni vaincu. Jouer est donner une effectuation à la vie, la doter de son plus grand mouvement. Ce mouvement comme jeu, comme jeu de la pensée, dépasse la conscience de celui qui l'exécute pour mieux constituer un réel toujours surprenant, toujours sans loi, sans histoire, sans mémoire.

NOTES

- 1.. La *remise en touche* au football est la seule phase de ce jeu qui s'exécute par-delà la limite du terrain.
- 2.. Sur la typologie des surfaces sportives, voir : François VIGNEAU, *Les Espaces du sport*, PUF, 1998, p. 9-25.
- 3.. Gilles DELEUZE, *La Logique du sens*, Les Éditions de Minuit, 1969, p. 74-82.
- 4.. Gilles DELEUZE, *Nietzsche et la philosophie*, PUF, 1991, p. 29-32.
- 5.. Gilles DELEUZE, *Différence et répétition*, PUF, 1968, p. 53 et suivantes.
- 6.. *Ibid.*, p. 53.
- 7.. Léo STRAUSS, *Le Droit naturel et son histoire*, GF Flammarion.
- 8.. Gilles DELEUZE, *Spinoza et le problème de l'expression*, PUF, 1968, p. 238-240.
- 9.. *Loc. cit.*
- 10.. Dans l'œuvre de Gilles DELEUZE, voir particulièrement la relation de l'île déserte et de l'océan qui l'entoure, in : Gilles DELEUZE, *L'Île déserte et autres textes*, Les Éditions de Minuit, 2002, p. 14-17.
- 11.. Le paragraphe 124 du *Gai savoir* n'a pas d'autre sens. La métaphore du petit bateau quittant définitivement la terre pour l'infini de l'océan, et il lui est conseillé de n'avoir jamais la nostalgie de la terre perdue. Ce qui entraînerait sa chute. Friedrich NIETZSCHE, *Le Gai savoir*, Gallimard (Trad. P. Klossowski), 1985, p. 149.
- 12.. Sur le renversement de la conscience au sein du transcendantal, voir : Gilles DELEUZE, « Immanence : une vie... », in *Philosophie* n° 47, Les Éditions de Minuit, 1995, p. 3-4.
- 13.. Nous pensons que c'est dans ce sens que Artaud interpréta la philosophie nietzschéenne, et qu'il ne cessa de l'appliquer. « Je ferme les yeux de mon intelligence et laisse parler en moi l'informulé, je me donne l'illusion d'un système dont les termes m'échapperaient », Antonin ARTAUD, *L'Ombilic des limbes*, Gallimard, p. 120.

- 14.. Michel FOUCAULT, *Dits et écrits I* (1954-1975), Gallimard, 2001, p. 189.
- 15.. *Ibid.*, p. 189-190.
- 16.. Michel Foucault montre bien la différence de considération du sujet entre le XII^e et le XVIII^e siècle. Au XVII^e siècle, par une optique mercantiliste, le sujet subit le pouvoir. Il n'existe qu'un rapport de soumission entre le pouvoir et le sujet. Le XVIII^e siècle se verra dans l'obligation de prendre en considération tous les flux immanents à la *population* et de les intégrer dans les composantes du pouvoir. Non pas qu'il s'agisse de l'avènement de la démocratie mais bien plutôt d'une modification des formes du pouvoir devenant, par l'irruption des mouvements populaires, une surface meuble. Michel FOUCAULT, *Cours du Collège de France, Herméneutique du sujet*, 1981-1982, diffusion France-Culture, 2002.
- 17.. Voir notre article « Deleuze et les bébés », in : *Concepts*, hors série Gilles Deleuze, Les Éditions Sils Maria asbl, 2002, p. 258-273.
- 18.. Gilles DELEUZE, *op. cit.*, 1969, p. 76.
- 19.. Gilles DELEUZE et Félix GUATTARI, *Qu'est-ce que la philosophie ?*, Les Éditions de Minuit.
- 20.. Friedrich NIETZSCHE, *Considérations inactuelles II. De l'utilité et des inconvénients de l'histoire pour la vie*, Gallimard, 1990, p. 99.
- 21.. *Ibid.*, p. 103.
- 22.. Gilles DELEUZE, *op. cit.*, 1969, p. 77 et suivantes.
- 23.. *Loc. cit.*
- 24.. Gilles DELEUZE, *op. cit.*, 1968, p. 54.
- 25.. « *De même que l'homme d'action est toujours, selon l'expression de Goethe, dénué de scrupules, de même il est privé de conscience, il oublie tout sauf la chose qu'il veut faire, il est injuste envers ce qui le précède et ne connaît qu'un droit, le droit de ce qui doit maintenant naître* » , Friedrich NIETZSCHE, *op. cit.*, p. 99-100.

RÉSUMÉS

Les philosophies de Nietzsche et Deleuze ont en commun que la pensée, comme la vie qu'elle recèle, n'est que mouvements. Mouvements rapides et hétérogènes parcourant les surfaces, comprenant l'être lui-même comme surface à traverser. Mouvements et surface organisent un jeu, celui de la pensée. Ce jeu, que Deleuze appellera « le jeu idéal », est à comparer par ses spécificités aux sports. Mais si la pensée, par son mouvement intempestif, saute toutes les limites, le sport ne peut trouver sa validation que par la limite même. Le sport paraît alors être une pensée sédentarisée face à la déterritorialisation de toutes pensées, de celles qui réalisent l'être en dehors d'un temps, d'un sens, d'une mémoire ou d'une histoire.

Nietzsche and Deleuze's philosophies have in common that thought, as life it conceal, is only movements. Quick and heterogeneous movements running through surfaces, including being itself as surface to run through. Movements and surface organize a game, the game of thought. This game, « le jeu idéal » as Deleuze will call it, is to compare with sports through his specificities. But if thought, through its untimely movement, jumps over every limits, sport can only find his validation through limit itself. Then sport seems to be a settled thought in the face

of outlandishity of every thoughts, of the ones which realise being outside time, meaning, memory of history.

AUTEUR

STÉFAN LECLERCQ

Stéphane Leclercq, directeur des Éditions Sils Maria, responsable du Fonds documentaire Gilles Deleuze, bibliothèque du Saulchoir, Paris, XIII^e, directeur de publication de la revue de philosophie *Concepts*, a publié : *Gilles Deleuze, immanence, univocité et transcendantal*, Les Éditions Sils Maria, diffusion Librairie philosophique J. Vrin, 2001. *L'Expérience du mouvement dans la peinture de Francis Bacon*, Éditions de l'Harmattan, 2002.